

Open-Source-Realismus.

Oder: Offen zu welchem Zweck?

Otto von Busch

In meinem Studium ist mir ein sehr einfaches Bild begegnet: Ich sollte mir den Designprozess als Rohr vorstellen. Was man am einen Ende hineintut, kommt nach der Reise durch das Rohr als etwas Neues hinaus, z. B. ein Produkt oder eine Dienstleistung. Der Lehrer betonte, dass man dieses Rohr entweder auf einen Zweck, ein höheres Ziel ausrichten oder es einfach so lassen sollte, wie es ist. Außerdem müsste man sicherstellen, dass man zu Beginn auch nützliche Dinge hineingibt, z. B. gut recherchierte Verbraucherstudien oder gründliche Analysen, so dass am anderen Ende, an der Rohrmündung, auch gute Ergebnisse herauskommen könnten. Denn wenn man Mist hineingebe, würde höchstwahrscheinlich auch Mist herauskommen.

Das sehr vereinfachte Bild vom Rohr sagt uns natürlich nicht viel über Design. Manche Designprozesse mögen ziemlich geradlinig sein, aber die meisten sind verwirrend, unordentlich und schmutzig; eher wie ein missgestaltetes Abwassersystem als wie ein gerades, sauberes Rohr, durch das Milch und Honig fließen. Dennoch könnte diese Metapher helfen, über Design nachzudenken und über das, worum es wirklich geht, während wir versuchen, Design zu öffnen, damit es ein demokratischeres und inklusiveres Unterfangen wird. In den vergangenen Jahrzehnten gab es viele

Diskussionen zu Open Design und kollaborativen Formen von Designprozessen, in denen die Einbeziehung der Nutzer* Kernstrategien für Öffnung und Verbreitung von Design sind. Man scheint sich mehrheitlich einig zu sein, dass die Nutzer* einen Anteil am Design haben sollten, und der Vorteil, den ihre Einbeziehung hat, ist in vielen Bereichen offensichtlich. Es stellt sich dann meist nur die Frage nach Art und Ausmaß der verschiedenen Formen von Beteiligung: Welcher Typ Offenheit ist am besten für unser spezifisches Problem?

Offenheit ist in vielen Fällen ein Glücksfall für den Designprozess. Sie ermöglicht direktes Feedback, schnelle Prototypenentwicklung und Iteration, kurze Feedbackschleifen, freie Nutzung und Verbreitung sowie fortwährende Verbesserung, wenn die Nutzer*innen einbezogen werden und das geistige Eigentum geteilt wird, damit jeder „sich da kratzen kann, wo es ihn juckt“, wie es der Programmierungsguru und Open-Source-Verfechter Eric Raymond formulierte (Raymond, zitiert in Moody 2002, S. 150). Und natürlich kann die Idee eines „demokratischeren“ Designs, bei dem nicht vornehmlich Design- und Marktvorgaben die Agenda bestimmen, ein großartiger Beitrag sein; insbesondere wenn die Nutzer* an der Entscheidungsfindung zum Design ihres Alltags teilhaben dürfen.

Viele Designer* haben aber auch auf die Vorzüge „geschlossener“ Designs hingewiesen und betont, dass auch in geschlossenen Laboren radikale Innovationen und visionäre Neuerfindungen geboren werden; denken wir nur an das iPhone. Bevor es auf dem Markt erschien, hätten sich die meisten Verbraucher* ein solches Gerät gar nicht vorstellen können. Ein allzu offenes Designsystem, heißt es weiter bei Raymond, könne bei der Optimierung von Kompatibilität, Haftung und Nachhaltigkeit zu Spannungen führen, sprich, die Existenz zu vieler konkurrierender Systeme kann mehr Konflikte, mehr Frustration und schließlich auch mehr Abfall zur Folge haben.

Offen zu welchem Zweck und mit welchem Ziel?

Ich werde hier nicht diskutieren, ob offen oder geschlossen die beste Wahl für Design ist. Meine Fragestellung bezieht sich vielmehr auf den offenen Prozess selbst, den ich mir wiederum als Rohr vorstelle. Wenn wir das Rohr näher untersuchen, möchte ich es von zwei Seiten betrachten: erstens, zu welchem Zweck, und zweitens, mit welchem Ziel es offen ist.

Zunächst zu Ersterem: Wem oder was nützt offenes Design? Was ist der Sinn einer offenen Plattform, auf der das Ergebnis des Prozesses frei geteilt wird? Offenheit dient zum einen dazu, Koproduktion und Crowdsourcing zu fördern, d.h. Teilhabe bzw. den Austausch von Perspektiven, Fähigkeiten und Arbeit. Sie könnte aber auch bezwecken, die Ergebnisse zu verbreiten, wobei das Ergebnis, sei es Software oder Hardware, kostenlos nutzbar, kopierbar, modifizierbar und weiterverteilbar, d.h. Open Source wird.

Damit stellt sich jedoch die zentrale Frage, wer diesen Prozess kontrolliert. Denn selbst wenn der Prozess offen ist, existieren vielfältige Kontrollmechanismen innerhalb des sozialen Umfelds, die die Bedingungen der Kollaboration limitieren. Die Offenheit besteht i.d.R. eher in einer Laissez-faire-Mentalität als in einer echten Intervention, die die Probleme der sozialen Verteilung von Handlungsmacht angeht. Das bedeutet, dass Offenheit nicht notwendigerweise Gerechtigkeit oder Recht fördert. Vielmehr kann ein offener Prozess soziale Ungerechtigkeiten sogar noch verstärken und lässt häufig soziale Probleme einfach offen, um sie später zu lösen.

Ein Beispiel: Wenn die Offenheit eines Projektes bedeutet, dass alle ehrenamtlich daran arbeiten, dann heißt das auch, dass Menschen daran teilnehmen, die nicht Vollzeit arbeiten, die keine Kinder haben, um die sie sich kümmern und die sie ernähren müssen, etc. Die Stimmen und Fähigkeiten derjenigen, die teil-

nehmen, können dazu führen, dass das Projekt die Bedürfnisse und Ideen einer Gruppe verwirklicht, die bereits Einfluss hat und gesellschaftlich oben steht – selbst wenn das Ergebnis anschließend kostenlos und offen verbreitet wird. Inhaltlich könnte es aber unter Umständen keine Relevanz haben für Ältere, Migrant*innen, Behinderte, Menschen, die in Doppelschichten arbeiten, um ihre Familien zu ernähren, oder auch einfach für Menschen, die es nicht gewohnt sind, öffentlich aufzutreten. Diese Gruppen sind nicht leicht in ein Open Lab zu locken, aber sie sind zugleich womöglich diejenigen, die die freiwillige Hilfe der Designcommunity am meisten brauchen würden.

Tatsächlich kann gerade die Idee von DIY und Making die Marginalisierung der bereits Machtlosen befördern, statt sie zu ermächtigen. Das Narrativ der Makercommunity sieht den Einzelnen als Unternehmer oder Selbständigen, als Einzelkämpfer* und ihres* Glückes Schmied. Wie schon der Soziologe Johan Söderberg betonte, kann bereits die Idee der individuellen Freiheit in der Makercommunity aktuelle Prozesse der neoliberalen Ökonomie befördern und dabei Solidarität, Loyalität und soziale Allmenden untergraben. (Vgl. Söderberg 2011)

Wozu also ist Open Design offen? Es mag wenig helfen, einen finalen Zweck oder ein utopisches Ziel zu definieren, aber wir müssen uns zumindest darüber bewusst sein, in welche Richtung wir die Mündung unseres Rohrs ausrichten; auf welche soziale Ausrichtung hin unser offener Prozess hinausläuft. Diese Richtung muss Grundlage für die Debatte sein, wie man einen offenen, gerechten und demokratischen Prozess ermöglicht, selbst wenn dieser kontrovers und konfliktbeladen sein mag. Wie kann ein offener Designprozess eine offene Gesellschaft am besten befördern?

Deshalb kommen wir zum zweiten Punkt: Für welches Ergebnis ist Design offen? Viele Formen von Open-Source-Lizenzen für Open Hardware, Open Code oder Open Content garantieren, dass das Ergebnis am Ende eines Prozesses offen ist und bleibt. Wenn wir am Anfang Open-Source-Code in das Rohr geben,

muss das Ergebnis am anderen Ende auch offen und kostenlos sein. Außerdem ist der Prozess, also die Reise durch das Rohr, ebenfalls offen für Beeinflussung, für die zukünftige Nutzung und für Reproduktion. Offene Lizenzen wie GPL, Creative Commons und Open Source zielen alle auf ihre eigene Weise darauf ab, sicherzustellen, dass die vorangegangene wie auch die zukünftige Arbeit, mit der der neue Code oder Inhalt geschaffen wurde, in vielfältiger Hinsicht offen und in der öffentlichen Sphäre bleibt.

Doch es ist in den letzten Jahren immer deutlicher geworden, dass die meisten offenen Plattformen mit kompatiblen Codes und Modulen zwar tatsächlich offen für Nutzung und Reproduktion sind, aber nicht für Miteigentum oder Beeinflussung durch Teilnehmer* oder Nutzer*. Ganz gleich, wie viel Zeit oder Mühe man als Nutzer* in die Arbeit für eine offene Plattform investiert, wird einem dennoch keine echte Kontrolle über die Plattform selbst gegeben. Die offene Plattform ist wie eine unverschlossene Fabrik: Man kann darin arbeiten, die Maschinen und Werkzeuge nutzen, aber die entscheidende Infrastruktur wird weiterhin vom Fabrikbesitzer* kontrolliert.

Der Medientheoretiker Alexander Galloway wies in seinem Buch *Protocol* (2004) bereits auf dieses Problem hin. Offene Protokolle verschieben die Kontrolle von einer deutlich sichtbaren, hierarchischen Befehlsstruktur hin zu einem Kontrollmodus, der in den kollaborativen Abläufen selbst versteckt ist. Die Macht verschiebt sich von der Spitze der Hierarchie in das Layout der Plattform, vom Chefbüro in die Gestaltung der Werkhalle selbst. Unter dem Anschein von Offenheit und Kollaboration kann sich also eine systematische Machtausübung verbergen, die genauso effektiv ist wie die hierarchische Unterdrückung. Galloway beschreibt dies so: „Der Widerspruch im Kern des Protokolls besteht darin, dass es standardisieren muss, um zu befreien. Es muss faschistisch und einseitig sein, um utopisch sein zu können“ (ebd., S. 95, Übers. d. A.). Im offenen Design halten wir es schnell für selbstverständlich, dass wir das Ergebnis des Prozesses kontrollieren können; dass also das Er-

gebnis unserer Arbeit offen bleibt. Aber wie sollen wir die Kontrolle über die Plattform selbst oder die Protokolle, die unsere Kooperationen lenken, kritisch hinterfragen? Die strukturelle Macht der Plattform, die oft hinter dem „Teilen“ verborgen ist, ist viel diskutiert und debattiert worden, nicht zuletzt anhand der Beispiele von digitalen Dienstleistungen wie Airbnb, Uber und Taskrabbit (vgl. Olma 2014; Scholz 2015).

Wer kontrolliert die Plattform, den Eingang des Rohrs, und wer profitiert wirklich von meiner Produktion auf dieser spezifischen Plattform? Nehmen wir z. B. die heutigen Open-Hardware-Plattformen, von Softwaremodulen und Mechatroniksets bis hin zu 3D-Druckern und Drohnen. Viele dieser Plattformen werden getragen von beeindruckenden Unterstützergemeinschaften und Gründern*, die enorm viel Zeit investieren, um die lebendigen, kollaborativen Systeme zu ermöglichen und zu erhalten. Aber je robuster die Plattform wird, desto mehr verstärkt jede weitere Hinzufügung die ursprünglichen Grundfeste der Kontrolle. Die Bereitsteller* der Hardware oder die Plattform selbst gewinnen nicht nur durch all die offene und kostenlose Arbeit, die zu der Plattform beiträgt, sondern auch durch den Verkauf von Zubehör, das wir brauchen, um auf dieser Plattform kompatibel arbeiten zu können. Letzteres macht die Plattform noch einmal resilienter und attraktiver für weitere zukünftige Arbeit. Während ich das Ergebnis meiner Arbeit zur offenen Bibliothek der Plattform hinzufüge, habe ich keine oder nur begrenzte Kontrolle über die Plattform selbst. Ich habe mich den freiwilligen Regeln der Plattform unterworfen, argumentiert Galloway, und somit meine Ansprüche auf jedwedes Miteigentum aufgegeben.

Die Mündung des Rohrs ist offen, die Ergebnisse werden geteilt, aber der Eingang ist streng kontrolliert und komplett verschlossen. Ich kann Vorschläge einbringen, es kann eine lebendige Gemeinschaft geben, die über das Rohr diskutiert und an ihm arbeitet, aber die Hand, die das Rohr hält und den ursprünglichen Eingang geschaffen hat, steht nicht zur Disposition.

Deshalb werden wir uns des Gesamtdesigns des Rohres bewusster werden müssen, vom Eingang bis zur Mündung des Rohrs, und auch über seine Ausrichtung. Offenheit schafft Macht nicht ab. Sie macht sie lediglich unsichtbar.

Realistische Zwecke und Ziele von offenem Design

Wenn wir mehr Kontrolle über offenes Design gewinnen wollen, sollten wir realistischer werden. Ich muss erkennen, dass ich meine Arbeit zwar in meinem eigenen Interesse und vielleicht auch zu meinem eigenen Vergnügen tue, aber mehr noch im Interesse anderer. Diese anderen können im Fall von offenem Design der Besitzer, der Gründer oder die Firma sein, die die Tools und die Hardware für die Plattform bereitstellen.

Die Politiktheoretikerin Hannah Arendt unterstrich bereits, dass die erste politische Frage immer lautet: „Wer regiert wen?“ (Arendt 1970, S. 43). Dementsprechend müssen wir anfangen zu fragen, wer die Macht im Open Design besitzt und wie sie reproduziert wird. Wie nötigen und verengen die Mechanismen der Offenheit das Nutzerverhalten in Richtung neuer Formen von Kontrolle und Ausbeutung?

Wenn wir einmal den idealistischen und moralischen Anspruch an Tugenden wie „Teilen“, „Kollaborieren“ und „Austausch unter Gleichen“ aufgeben, erkennen wir weitere Handlungsoptionen, die nicht unbedingt dem Idealismus einer utopisch geteilten Glückseligkeit entsprechen. „Open“ ist manchmal nur ein Vorwand, um die materiellen Interessen zu verschleiern und die Macht der Plattformgründer* zu vergrößern. Solange diese mit den freiwilligen Mitarbeitern* der Plattform zusammenfallen, kann die Loyalität der Beitragenden sogar „eingekauft“ werden.

Eine realistische Perspektive könnte uns helfen, die richtigen Fragen zu stellen, unge-

rechte Machtverhältnisse zu entlarven und gerechtere Plattformen aufzubauen. Laut dem Politikphilosophen Raymond Geuss sollte die Frage „Wer regiert wen?“ noch erweitert werden um diese: „Wer tut was mit wem zu wessen Vorteil?“ (Geuss 2008, S. 25) Für Geuss geht es darum, nach dem konkretem Tun Ausschau zu halten, nach Handlungen und realen Beiträgen. Ein Realist* untersucht, wie das Handeln die Welt konkret beeinflusst und verändert, das ist ihm* wichtiger, als Schlagwörter wie Demokratie, Teilen und Offenheit zu verbreiten.

Wir müssen danach fragen, wer das offene Protokoll kontrolliert. Offenheit sollte vielleicht auch die offene Kontrolle über das Protokoll selbst beinhalten, eine vollständige Transparenz sowie die Neuverteilung der Gesamtprofite; Systeme der Miteigentümerschaft, in denen die Menschen, die intensiv an einer Plattform arbeiten, auch ihre Shareholder werden. Wir müssen fragen, wie ein „offener“ Designprozess zu einem stärker gemeinschaftsorientierten Alltag beiträgt, der demokratisch kontrolliert wird und mehr Menschen auf der gesamten Länge des Rohrs einbezieht.

Und das womöglich Entscheidende: Wir müssen das Rohr auf echte Bürgertugenden hin ausrichten, auf Tugenden einer echten Offenheit oder auf das, was der Philosoph Roberto Unger „tiefe Freiheit“ genannt hat (vgl. Unger 2005). Wir müssen Plattformen gestalten, die auf den Lektionen der politischen Kämpfe aufbauen, die wiederum das zerbrechliche und kostbare Experiment hervorgebracht haben, das wir unsere Demokratie nennen. Wir müssen Engagement und Miteigentum anregen, Glaubwürdigkeit fördern, gegen Machtmissbrauch vorgehen und Schauplätze für radikale Praxis, Dissens und Kompromisse kultivieren, die die Grundlagen der offenen Plattformen selbst infrage stellen.

Auf diese Weise ist offene Praxis sehr viel mehr als eine nette Art, gemeinsam Dinge zu bauen. In letzter Konsequenz stellt uns Open Design eine der fundamentalsten Fragen der Philosophie: Was macht ein offenes und gutes Leben aus?

Literatur

Arendt, Hannah (1970):
On Violence, Orlando.

Galloway, Alexander
(2004): Protocol: How
Control Exists After
Decentralization,
Cambridge.

Geuss, Raymond (2008):
Philosophy and Real
Politics, Princeton.

Moody, Glyn (2002):
Rebel Code: the Inside
Story of Linux and the
Open Source Revolution,
New York.

Olma, Sebastian (2014):
Never Mind the Sha-
ring Economy: Here's
Platform Capitalism,
Institute of Network
Cultures, October 16,
2014. Online unter:
[networkcultures.org/
mycreativity/2014/10/16/
never-mind-the-sharing-
economy-heres-
platform-capitalism/
vom 20.10.2015.](http://networkcultures.org/mycreativity/2014/10/16/never-mind-the-sharing-economy-heres-platform-capitalism/)

Scholz, Trebor (2015):
Platform Cooperativism
vs. the Sharing Economy.
Online unter: [medium.
com/@trebors/platform-
cooperativism-vs-
the-sharing-economy-
2ea737f1b5ad](http://medium.com/@trebors/platform-cooperativism-vs-the-sharing-economy-2ea737f1b5ad)
vom 20.10.2015.

Söderberg, Johan (2011):
Free Software to Open
Hardware: Critical The-
ory on the Frontiers of
Hacking, University
of Gothenburg (Disser-
tation). Online unter:
[johansoderberg.net/
sub02/sub02.html](http://johansoderberg.net/sub02/sub02.html)
vom 20.10.2015.

Unger, Roberto (2005):
The Left Alternative,
London.